

## BAB V

### SIMPULAN DAN SARAN

#### 5.1 Simpulan

Setelah terlaksananya penelitian yang dilaksanakan di SMA Negeri 1 Cicalengka terhadap 20 responden penelitian, maka peneliti dapat menarik beberapa kesimpulan yang berdasarkan pada *treatment*, tes akhir dan sebaran angket sebagai bagian dari instrument penelitian yang dibuat. Sebagian besar siswa (jika dipersentasekan sebanyak 90%) telah berhasil menyimak penjelasan peneliti pada saat kegiatan belajar mengajar, 100% siswa menjalani proses *treatment* dengan baik, serta 100% siswa mengisi sebaran angket dengan baik.

Setelah kegiatan penelitian terhadap 20 responden yakni keterampilan menyimak para siswa dan siswi SMA Negeri 1 Cicalengka, peneliti mendapatkan beberapa kesimpulan untuk menjawab rumusan masalah tentang penerapan teknik permainan "*Bingo*" dalam pembelajaran keterampilan menyimak, lalu hasil kemampuan menyimak siswa setelah penerapan teknik permainan ini, serta kelebihan dan kekurangan dari penerapan permainan ini.

Penerapan teknik permainan ini dilaksanakan sesuai dengan teori permainan "*Bingo*" yang dikemukakan oleh Buttner (2013). Pada pelaksanaannya, teknik permainan ini cukup mudah untuk dilaksanakan. Hal ini sesuai dengan hasil angket yang didasari oleh pendapat para responden yang sebagian besar mengatakan bahwa permainan ini sangat mudah untuk dilaksanakan dan tidak membingungkan. Penerapan teknik permainan ini diaplikasikan pada pembelajaran menyimak. Maka kesimpulannya selain menarik, teknik permainan ini dapat diterapkan pada kegiatan pembelajaran menyimak bahasa asing, dalam hal ini Bahasa Perancis.

Berdasarkan hasil angket, para responden berpendapat bahwa teknik permainan “*Bingo*” dapat meningkatkan tingkat fokus para responden dalam kegiatan menyimak, mencermati setiap informasi, dan berusaha menghafal setiap kosa kata baru yang muncul. Hal ini sejalan dengan hasil *treatment* yang sebagian besar dari mereka dapat menjawab dengan benar dan pada hasil tes akhir yang telah dilaksanakan dengan hasil sebagian besar dari mereka berhasil mendapatkan nilai lebih dari 7.0 sebagai nilai standar KKM.

Kelebihan teknik permainan “*Bingo*” pada keterampilan menyimak ini adalah bahwa teknik permainan ini dapat melatih kecermatan dan ketepatan, menarik, mempermudah kegiatan pembelajaran, menyenangkan, seru, tidak membosankan, melatih daya ingat, melatih konsentrasi, mudah mengerti pembelajaran, serta dapat memotivasi keinginan belajar menyimak para responden dengan baik. Pendapat-pendapat tersebut tentunya adalah murni pendapat pribadi dari para responden yang melakukan kegiatan ini. Serta adapun sedikit kekurangan dari teknik permainan ini, yaitu beberapa gambar terlihat kurang jelas serta audio yang kurang terdengar.

Dari berbagai kegiatan penelitian yang telah diterapkan kepada para responden, kegiatan post-test menunjukkan nilai yang baik, yaitu dengan nilai rata-rata kelas 7.8, berbeda 0.8 lebih besar dari nilai standar kelulusan maksimum yaitu sebesar 7.0. Hal ini dapat disimpulkan bahwa kegiatan menyimak dengan penerapan permainan “*Bingo*” ini menunjukkan hasil yang baik.

Setelah kegiatan tes akhir berlangsung, para responden diminta untuk mengisi angket yang diberikan oleh peneliti. Hasil angket juga menunjukkan hasil yang signifikan. Sebagian besar responden menyatakan bahwa teknik permainan ini menarik dan melatih ketepatan serta kecermatan otak dalam berfikir, mengurangi rasa bosan dalam kegiatan belajar mengajar terutama kegiatan menyimak yang

cederung bersifat monoton, dapat melatih daya ingat, serta permainan ini juga dapat menjadi sarana dalam memudahkan siswa untuk menghafal kosa kata. Dapat diketahui bahwa mereka benar-benar tertarik dan merasakan manfaat dari permainan yang difokuskan untuk keterampilan menyimak Bahasa Perancis ini.

Jika kedua hasil tersebut dipadukan, maka dapat disimpulkan bahwa kegiatan permainan “*Bingo*” sebagai kegiatan dalam pembelajaran menyimak Bahasa Perancis ini merupakan cara yang dapat diterapkan sebagai solusi untuk kegiatan menyimak terutama untuk para siswa SMA. Hal lainnya yang dapat digaris bawahi yaitu bahwa permainan ini dapat memudahkan siswa dalam menghafal kosa kata baru juga dapat melatih daya ingat. Maka dari itu, selain diterapkan dalam kegiatan menyimak, permainan ini juga dapat menjadi alternatif dalam menambah kosakata baru yang sesuai dengan tema pembelajaran yang akan dilakukan.

Jadi dapat disimpulkan bahwa kegiatan permainan “*Bingo*” yang penerapannya terfokus kepada kegiatan menyimak Bahasa perancis (kalimat sederhana) untuk para siswa SMA telah berhasil diterapkan dengan hasil yang baik dan juga dapat memberikan kesenangan serta suasana baru dalam kegiatan menyimak siswa yang terkadang merasa kesulitan dan menganggap bahwa kegiatan menyimak merupakan kegiatan yang mempersulit mereka.

## **5.2 Saran**

Hasil baik yang ditunjukkan pada penerapan permainan ini bukanlah tanpa kendala. Pada saat melakukan penelitian ini, peneliti mendapatkan sejumlah kendala namun kendala ini tidak berpengaruh secara signifikan terhadap hasil penelitian. Salah satu kendala yang peneliti hadapi diantaranya suara audio tidak sebanding dengan luas kelas dan beberapa gambar terlihat kurang jelas

Audio yang mendukung secara maksimal dan luas kelas yang ideal akan menjadi suatu hal yang membuat kegiatan menyimak menjadi lebih efektif serta gambar yang terlihat lebih spesifik akan lebih mempermudah responden dalam menentukan jawaban. Maka dari itu ada beberapa saran yang akan peneliti jabarkan pada bab ini.

### **Bagi Pengajar/Guru**

Pengajar atau guru yang akan menerapkan teknik permainan ini, idealnya, kegiatan dilakukan di dalam laboratorium bahasa dengan peralatan audio yang mendukung kegiatan menyimak ini. Selain itu, untuk sebagian gambar yang kurang jelas, maka sebaiknya guru memilih gambar yang sangat jelas dan tidak bermaksud ganda (gambar ambigu) sehingga tidak membingungkan para siswa.

### **Bagi Responden**

Sangat baik bagi para responden (dalam penelitian ini yaitu para siswa sebagai responden) untuk rajin dan lebih mengasah kemampuannya dalam kegiatan menyimak Bahasa Perancis, baik itu lewat lagu, dialog sederhana, cerita sederhana, dan sebagainya dalam Bahasa Perancis agar kemampuannya dapat lebih meningkat serta kosa kata menjadi lebih banyak. Semakin banyak kosa kata yang dapat dikuasai, maka semakin mudah pula kita dapat menyimak pernyataan secara lisan.